

**UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE**

**PEDAGOGICKÁ FAKULTA**

**Katedra pedagogiky**

# **Bakalářská práce**

**PETRA ZAKOUŘILOVÁ**

**PRAHA 2012**

**UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE**

**PEDAGOGICKÁ FAKULTA**

**Katedra pedagogiky**

**Celotáborová hra dobývání hradu Potštejn**

**Playing the entire mining camp castle Potstejn**

**Bakalářská práce**

**Petra Zakouřilová**

**Vychovatelství**

**Kombinované studium**

**Vedoucí práce: PhDr. Daniela Lautnerová**

**PRAHA 2012**

### **Prohlášení**

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracovala samostatně pod vedením

PhDr. Daniely Lautnerové.

V práci jsem použila informační zdroje uvedené v seznamu.

V Praze dne 31. 3. 2012

.....

vlastnoruční podpis

## **Poděkování**

Děkuji paní PhDr. Daniele Lautnerové za odbornou pomoc, rady a informace, které mi poskytla při zpracování mé bakalářské práce.

### **Anotace v českém jazyce**

Předmětem této bakalářské práce je pojednání o volném čase dětí a hře jako nejvlastnější formě, v níž se volný čas materializuje. Práce je rozdělena na teoretickou a praktickou část.

V teoretické části jsem chtěla dokázat, že hra patří k nejvýznamnějším volnočasovým aktivitám. Je základním prostředkem k dobré realizaci volného času dětí. Také kde hledat inspiraci pro hry, jak je správně vybírat a hrát. Dalším bodem práce je význam a dělení táborů.

Praktickou část jsem zaměřila na přípravu konkrétní etapové hry. Její kvalitu jsem ověřila cílenou reflexí s dotazníkovým šetřením na konci tábora.

### **Klíčová slova**

Volný čas, děti, hra, dětské tábory, celotáborová hra, program, motivace, reflexe.

### **Anotace v anglickém jazyce**

The subject of this thesis are children's leisure time activities and games as the best form how the leisure time materializes. The work is divided into theoretical and practical parts. In the theoretical part, I wanted to present that a game is one of the most important leisure activities. It is an essential instrument to a good realization of children's leisure time. Furthermore, where to search inspiration for games, how to select properly and play. The next chapter of the paper is the importance of children's camps. The practical part is focused on preparing specific phasing games. I tested the quality by a targeted reflection with a questionnaire survey at the end of a camp.

### **Klíčová slova**

Leisure, children, game, children's camps, camp game, programme, motivation, reflection.

Souhlasím s půjčováním bakalářské práce v rámci knihovních služeb.

## Obsah

1 Úvod.....	7
2 Teoretická část .....	8
2. 1 Volný čas dětí.....	8
2. 2 Z historie her .....	12
2. 3 Význam her .....	13
2. 4 Jak hrát a vybírat hry.....	16
2. 5 Proč nás hry baví.....	17
2. 6 Kde hledat inspiraci .....	18
2. 7 Tvorba her .....	18
2. 8 Dobrodružství ve hře.....	19
2. 9 Rozdělení táborů .....	21
3 Praktická část .....	25
3. 1 Organizace tábora .....	25
3. 2 Jednotlivé etapy.....	29
3. 3 Dotazník .....	34
4 Závěr a hodnocení hypotéz .....	39
5 Přílohy .....	41

# 1 Úvod

Tématem práce jsou činnosti s dětmi v jejich volném čase. Děti tráví svůj volný čas zejména hrou. Hra je přirozenou součástí života dětí, ale i dospělých. Prostřednictvím her získávají přirozeným a srozumitelným způsobem nejrozličnější poznatky. Hry rozvíjejí dětskou aktivitu, představivost, soutěživost, vnímavost, tvořivost, radost a vrozenou průbojnost. Právě fenoménu hry je věnována teoretická část této práce.

Hra provází život každého člověka od útlého dětství až do stáří. Prostředí táborů, kde děti tráví velkou část svého volného času, je ideálním místem pro různé hry. Na tábory jezdím od dětství, nyní již několik let jako vedoucí. Domnívám se, že mám již dostatek zkušeností s tím, jak právě v prostředí tábora organizovat volný čas a plánovat různé volnočasové aktivity. Práce s dětmi mě velmi zajímá a hlavně stále baví.

Celotáborové hry vytváříme na každý tábor, ale tentokrát nás napadlo zapojit do hry i učení. Zvolili jsme proto naučnou celotáborovou hru s historickou tematikou. Právě tuto hru a její konkrétní realizaci v prostředí letního tábora jsem si zvolila za téma této práce. Cílem práce je ukázat, že pokud je tento typ naučné hry koncipován pro děti jasně a srozumitelně, může je zaujmout, mohou se jí aktivně zúčastnit. Ráda bych dokázala, že i v prostředí tábora, kde děti tráví svůj volný čas, je možné právě prostřednictvím hry poznávat něco nového, objevovat tajemství naší historie i současných věcí, které nás obklopují.

Pro naplnění cíle této práce jsem si stanovila tyto hypotézy:

## **Hypotézy:**

1. Tento typ táborové hry (typ: historický, poznávací, vzdělanostní) je pro tuto věkovou skupinu dětí velmi přínosný.
2. Všechny děti budou během táborové hry aktivní.
3. Děti budou plnit všechny aktivity ochotně.

Mým úkolem bude v praktické části této práce tyto hypotézy buď potvrdit, nebo vyvrátit.

## **2 Teoretická část**

### **2.1 Volný čas dětí**

#### **2.1.1 Volný čas organizovaný a neorganizovaný**

Volným časem se dnes běžně označuje doba, po kterou dítě nenavštěvuje školu, ale věnuje se svým zájmům. Ty jsou ovšem po většinu týdne více či méně organizované. Kroužky pořádané školou, různé kluby volnočasových aktivit, sportovní tréninky a umělecké koníčky. Všeobecně se rodiče a společnost snaží děti zabavit. V dnešní době je to nesmírně důležité pro zdravý fyzický a psychický vývoj dítěte. Ale může se stát, že má dítě tolik volnočasových aktivit, že vlastně nemá volný čas pro sebe. Příliš časté řízení a ovládání dítěte mu neumožňuje kritické myšlení, omezuje jeho kreativitu a svobodné myšlení. Dítě je mnohem více než kdy dříve v historii trvale řízeno. Někam směřováno a hlídáno.

Má mnohem méně času a prostoru pro vlastní zkoumání světa, svého okolí, pro volnou hru se svými kamarády, spolužáky, sousedy apod. Lepší je situace na vesnici, ale ve větších městech je vlastně nebezpečné a společensky nežádoucí nechávat dítě bez dozoru jen tak venku na ulici. Mezi volný čas se často nepočítá neřízená aktivita, která přirozeně vychází z vlastních pohnutek dítěte - pobyt v přírodě, hra, výtvarné aktivity, rekreační sportování apod. Velmi ubylo her „na něco“, daleko více si děti hrají „s něčím“, co je mnohem méně tvůrčí, zejména, mají-li v ruce zcela hotové hračky, které si hrají samy. Ubývá normálního pobytu v přírodě. Už samo označení - jít do přírody naznačuje, kam se svět posunul - resp. kam se z něj odsunula příroda - do rezervací, do speciálně upravených míst, kam si chodíme odpočinout, rekreovat se, sportovat. Tento trend je zcela nezvratný, právě proto se ve společnosti objevují drobné snahy o krok zpět.

Nenahraditelný význam pro duševní růst dítěte či mladého člověka má pobyt ve skupině vrstevníků, komunikace s nimi, zapojení do společné činnosti, hry, interakce, společné překonávání překážek a sdílených radostí a starostí - tj. z určitého skupinového prožitku, sdílení nějakých kolektivních hodnot. Skupina vytváří jedinečné podněty, které vedou v této fázi života k rozvíjení důležitých sociálních dovedností a zážitků,



formuje pozitivně jeho osobnost, jež se člověku v budoucnu bohatě zhodnotí. Nedostatek této zkušenosti pak může mít vliv na negativní chování v dospělosti. Skupinek dorostu se většinou spíš bojíme a v duchu se ptáme, proč děti nejsou v nějakém zájmovém kroužku a potulují se po ulicích. Dříve se tak pohybovaly všechny děti a byla to zcela běžná a společensky přijatelná forma trávení volného času, při které se děti překvapivě naučily spoustu věcí.

## **2. 1. 2 Rodina, škola, volný čas**

Na vývoj dítěte mají vliv především tři oblasti aktivit: v prostředí rodiny, školy a ve volném čase. V dnešní době však role volného času vystupuje do popředí, neboť obě zbývající instituce nejsou schopny dostatečně zajistit to, co dítě potřebuje. U rodiny je to výsledkem zkracování času, který rodiče dítěti věnují, a u školy nedostatkem podnětů, které vedou ke komunikaci a aktivitě. Využitím volného času dětí se zabývá řada organizací, které zajišťují širokou škálu aktivit v době po školním vyučování nebo o prázdninách, od kulturních kroužků, přes zájmové kluby až po tábory v přírodě. Může se mu dostat ohlasů na jeho chování (pozitivních i negativních) a má možnost se srovnávat s ostatními. Může se setkat s netradičními sporty, pohybovat se v přírodě, zažít dobrodružství při objevování nových světů apod. Mnohé z těchto zážitků se stávají výchozím bodem pro pozdější zhodnocení v životě.

Nedostatečný styk dětí s přirozeným přírodním světem má řadu negativních dopadů na jejich tělesný i duševní vývoj. Je nesporné, že děti, které jsou od nejranějšího věku uzavřené v místnostech, mají méně rozvinuté pohybové schopnosti, chybí jim praktická manuální zručnost a jsou náchylnější k různým onemocněním. Život v umělém prostředí má negativní dopad i na duševní sféru dítěte. Pro svůj zdravý vývoj dítě potřebuje, aby bylo obklopeno podněty, které by působily na všechny jeho smysly. Když však dítě sedí doma a sleduje "realitu" jen na televizní obrazovce, či dokonce jen na monitoru počítače, působí na něj pouze vizuální a akustické podněty, které navíc může přijímat jen pasivní formou (chybí potřebná interakce), což je pro vytváření představy o reálném světě přece jen málo. Navíc tyto vizuální a akustické informace, přestože mohou být velmi bohaté, neodpovídají tomu, jak svět ve skutečnosti vypadá a jak se akusticky projevuje - je to jen umělecký a technický obraz, který se nutně

vyznačuje určitým zjednodušením a stylizací reality. Dítě si tak tvoří neúplný a zkrácený obraz vnější reality. A nakonec prostředí, v kterém dítě vyrůstá, může do určité míry ovlivnit vývoj jeho představivosti, kreativity, emocionality i sociálního chování.

Proč dnešní děti tráví venku daleko méně času než děti předchozích generací? V dnešních městech existuje určitý okruh objektivních i subjektivních zábran vedoucích k tomu, že děti jsou nuceny trávit svůj volný čas převážně v místnostech. Mízi vhodné prostředí pro hru. Ubývá volného prostoru a zároveň pobyt venku může být i do jisté míry nebezpečný. Jedná se o zvýšený dopravní provoz a rizika, která pro děti z této skutečnosti vyplývají. Pak je tu smog, který je pro dětský organismus obzvlášť škodlivý. Rodiče a vychovatelé mají proto velké obavy z možného zranění, nezdravého prostředí, nečistoty a infekce. V některých městech k tomu přistupuje i pouliční kriminalita. To jsou hlavní, převážně objektivní faktory bránící tomu, aby si děti hrály více venku. K tomu pak přistupují faktory subjektivní, například obliba činností, které se nemohou odehrávat venku. Dnes je to zejména sledování televize a počítače (počítačové hry, internet). Ukazuje se, že těmto zábavám propadají hlavně děti z výškových budov. Jít ven znamená překonat řadu pater, což představuje nejen prostorovou, ale i určitou psychologickou bariéru. Hra doma s počítačem sice zlepšuje počítačovou gramotnost, ale na druhé straně vede k sociální izolaci, která má přirozeně neblahé důsledky pro další vývoj dítěte.

### **2. 1. 3 Prostředí, volný čas dětí a hra**

Děti tráví svůj veškerý volný čas hrou. Hra je základní náplní jejich životů. Hry mohou být různé, hry na něco, hry směřující ke konkrétnímu cíli. Samozřejmě hry ovlivňuje spousta faktorů. Například prostředí, které děti potřebují pro svoji hru. Každý typ herního prostředí má v dětské hře určitý význam a je těžko zastupitelný. Na prvním místě je to přírodní prostředí. Pobyt a hra v tomto prostředí jsou pro děti nezbytné, aby si udržely vlastní kontakt s přírodou, aby se naučily nejrůznějším dovednostem a rozvinuly určitou manuální zručnost. Dalším prostředím, které je neméně potřebné, je otevřený prostor. Jsou to různá prostranství, kde se děti mohou věnovat nejrůznějším pohybovým a sportovním

aktivitám, jako je třeba běhání a míčové hry. Další prostředí, které je specifické pro města a větší obce, je prostor ulice. Prostor na ulici, před domem, je vhodný pro určité hry a navíc děti tak mohou být pod dohledem rodičů a dalších dospělých, což umožňuje zároveň potřebný sociální kontakt se světem dospělých.

Zcela specifickým prostorem je neorganizovaný prostor. Mohou to být zbořeniště domů, opuštěné zahrady, neužívané dvory a ohrady, kde se kupí různé vyřazené předměty. V takovém prostoru děti mohou hrát zejména dobrodružné hry. Soudí se, že hry v tomto prostředí rozvíjí dětskou představivost. Je ovšem zřejmé, že dospělí příliš nerespektují potřebnost takového typu prostoru. Další ze specifických prostorů, které děti rovněž potřebují, je tajný prostor. Děti potřebují mít ke své hře různá tajná místa, kam nemohou vstoupit dospělí či jiné, "cizí" děti. A nakonec novodobá města nabízejí dětem prostor vybavený k dětské hře, tedy různá hřiště, která jsou vybavena různými konstrukcemi vhodnými pro dětskou hru (skluzavky, prolézačky, atd.).

Pro všestranný vývoj dítěte, jako zdravého tvora připraveného pro život v reálném venkovním prostředí je potřebné, aby všechny tyto typy prostředí ve městech existovaly. Tak tomu nakonec bylo po celou dobu existence města ve všech kulturních společnostech.

To, co dnes dětem zejména ve městech chybí, je neorganizovaný prostor, tajný prostor a prostor ulice. Ukazuje se, že to, co se zdá dospělým z jejich estetického hlediska jako ideální, dětem nemusí příliš vyhovovat. Architektura a plánování tedy musejí mít lidský rozměr, v tomto případě tedy "dětský rozměr". Nevhodné prostředí je zejména takové, které je zbaveno přírodních prvků - tedy různé dvory a hřiště se zpevněným povrchem, kde chybí zeleň.

## **2. 2 Z historie her**

Jakmile začnete studovat staré hry, narazíte téměř na každém kroku na překvapení. Jak je možné, že se hrají totožné hry na místech od sebe vzdálených tisíce kilometrů? *„Vezměte třeba panáka, kterého vidíte v každém českém městě namalovaného na chodníku nebo vyrytého do hlíny. Trochu se podíváte, když stejný*

*obrazec najdete na ulici v sousedních státech – v Polsku, Německu, Belgii, Holandsku, Itálii. Když jej však objevíte také v Anglii a dokonce v Africe, pomyslete si: Jakpak se sem panák asi dostal?*“ (ZAPLETAL, 1975). Děti ho tam skáčou skoro stejně jako u nás. Jdete dál a časem zjistíte, že panák patří ke starým lidovým hrám také na havajských ostrovech. Potom už ho přestanete považovat za původní českou lidovou hru a ptáte se: Kde vlastně tato hra vznikla? A kdy? A jakým způsobem se rozšířila po světě?

Ze začátku si zpravidla řeknete: Vznikla zřejmě v minulém století nebo ještě dříve a cestovatelé a námořníci ji roznesli do různých částí světa. Obstojí však tato odpověď, když narazíte na popis hry, zaznamenaný u primitivního kmene v džungli, o němž svět donedávna vůbec nevěděl – a když pak téměř stejnou hru najdete ve sbírce slovenských lidových her z minulého století? Je možné, aby se zvláštní hrací kostky, vyrobené z rozštípnutých dílků větvičky, dostaly v minulém století ze Slovenska mezi všechny indiánské kmeny až do Jižní Ameriky? Dokonce ke kmenům ztraceným v džungli. Nebo že by se tedy dostaly naopak z Ameriky na Slovensko? To je ještě méně pravděpodobné. Všechno nasvědčuje tomu, že hra s dvoustrannými štípanými kostkami je mnohem starší, snad celá tisíciletí. Vznikla patrně někdy na úsvitu dějin a šířila se po světě s lidskými kmeny. Indiáni ji museli do Ameriky přinést již ze své asijské pravlasti.

Takových her, jako je panák nebo kostky, rozšířených po celém světě, bychom našli desítky. Některé z nich mohli lidé vymyslet nezávisle na sobě na různých místech. Zpravidla to jsou ty nejprostší hry, například na honičku, na schovávačku, na slepou bábu. *„Ale tak zvláštní pravidla, jaká mají třeba drápky, nemohla vzniknout na dvou různých místech, a už vůbec ne v tolika zemích. Ano, drápky se hrají – nebo spíš hrávaly – prakticky po celé zeměkouli. Naučili jsme se je kdysi od matky, která o nich prohlašovala, že to byla oblíbená dívčí zábava na moravské vesnici a ještě v době jejího dětství ji tam umělo každé malé dítě. Hru s pěti kamínky s téměř stejnými pravidly jako drápky můžete však vidět i na fresce v jednom pompejském domě. Drápky tedy hrávala děvčata i ve starověkém Římě. A kdo studuje lidové hry skutečně do hloubky, najde popis drápků v různých obměnách v desítkách zemí, vlastně ve všech světadílech.“* (ZAPLETAL, 1975). Při hrách se lidé scházeli na různých místech, povídali si,

vzájemně se poznávali, učili se přiměřeně reagovat. Hry vznikly jako smysluplné vyplnění volného času lidí a tak je to prakticky dodnes.

### 2.3 Význam her

*„Hra je nejlepším a nejvýznamnějším výchovným prostředkem.“* (ZAPLETAL, 1975). Jak to s hrou vypadá v praxi? Škola se dodnes nestala hrou, i když J. A. Komenský se o toto snažil už před třemi stoletími. Děti si v poslední době celkově méně hrají. Počet sportovišť a volných míst ke hře se neustále zmenšuje, většina dětí si dnes prostě nemá kde hrát. Vyrůstá automobilový provoz a omezuje tak drobné pohybové hry na chodníku, které kdysi bývaly tak oblíbené a dnes rychle upadají v zapomnutí. Ani doma si děti nehrají tak často jako dřív. Pasivní zábava u televize a počítačů nahrazuje aktivní hru. To platí i pro sport. Přibývá pasivních sportovců (fanoušků), ale činných sportovců je však stále méně.

*„Je tedy hra opravdu tak významným výchovným prostředkem? Stojí za to, abychom jí věnovali tolik času a pozornosti? Máme sbírat a udržovat hry, které se hrály po celá staletí a v poslední době mizí? Není naše úsilí marné a zbytečné?“* (ZAPLETAL, 1975).

Rozeberme si hru jako takovou. Podívejme se třeba na partu kluků, kteří se honí v parku. Za deset minut pro ně přirozeného pohybu si protáhnou a procvičí tělo víc, než za celou hodinu tělesné výchovy. Hry nám nenásilnou formou za krátký časový úsek pomáhají vyrovnat nepříznivý vliv sedavého způsobu života, a dávají tak tělu tolik potřebný pohyb. Na to se soustřeďuje největší skupina her. Většinou procvičují harmonicky celé tělo, ale existují i hry zaměřené na speciální oblasti. Pozorujme děvčata se švihadlem. Lepší procvičení dolních končetin si sotva můžeme představit. Všeobecně řečeno, pohybové hry rozvíjejí rychlost, obratnost, sílu a vytrvalost. Zdokonalují tělo a upevňují zdraví.

Tento úkol by měly plnit hodiny tělesné výchovy ve škole, ale bohužel tomu tak není. Daleko účinnější než gymnastika nebo to, čemu se obecně říká „tělocvik“, jsou drobné hry. Můžeme to dokázat třeba na třídě, která právě obíhá školní hřiště nebo cvičí prostná. Učitel musí stále někoho popohánět a napomínat. Hodí-li však stejné třídě míč, budou za ním všichni běhat celou hodinu beze stopy únavy nebo nezájmu.

Podmanivost a spontánnost jsou důležitými znaky hry. Dobrá hra dovede aktivizovat všechny síly, udržet dlouho zájem, přimět k nejvyššímu výkonu. Zároveň nesmíme zapomínat na rekreační a oddechový význam her. Hra je nejlepší formou aktivního odpočinku a ideální vyplnění volného času. Pokud si děti samy zorganizují a zahrají hru, je to velmi prospěšné pro jejich vývoj. Učí se spolupráci, ohleduplnost, dodržování pravidel ve skupině. Pro tyto hodnoty si hra zaslouží čestné místo ve výchově.

Přenesme se na chvíli do lesa za stanový tábor, dvě družstva tam právě hrají na schovávanou. Při velké hře v terénu je každý hráč odkázán sám na sebe, učí se samostatnému jednání a rozhodování. Ale to není všechno. Nikdo ho nemůže sledovat, zda poctivě dodržuje pravidla hry. *„Nejde již jen o pohyb na čistém vzduchu, zde člověku přechází do krve zásada fair play, která je ostatně základním heslem všech her. Poctivá hra na hřišti a potom i v životě. Hry učí snášet porážku i vítězství. Kdo se tomu naučí na hřišti, dokáže to snáze i v životě.“* (ZAPLETAL, 1975). Mohli bychom vyjmenovat ještě celou řadu etických vlastností, které jsou v úzké souvislosti s hrou. Rytířskost, obětavost, vytrvalost, houževnatost, odvahu. Pěstují je i ty zdánlivě nejprostší hry. Uvedme například hru na vodníka, kterou znají děti snad ve všech světadílech. Jeden hráč – vodník – hlídá ohraničené území, ostatní do něho vnikají ze všech stran a opět vybíhají ven. Vodník je honí a snaží se někoho chytit. Uvědomili jste si někdy, že vbíhání do hlídaného obdélníku je pro děti skutečným cvičením odvahy? Všimli jste si, jak zřetelně se tu projevují povahové sklony? Možná, že vám to úplně uniklo. Děti o tom samozřejmě nevědí vůbec. Objevili jsme tak další přednost hry, procvičuje a rozvíjí různé stránky lidské osobnosti, aniž si to hráči uvědomují.

Snažme se však i zde poznat celou pravdu. Ve hře se neprojevují vždy jen dobré charakterové vlastnosti, bývají s ní spojeny i některé vlastnosti nežádoucí. Vedle nezištnosti sobectví, vedle skromnosti neúměrná ctižádost, vedle čistého jednání i záludná hra. Hra sama o sobě nepěstuje v člověku negativní vlastnosti, někdy je však odhaluje a posiluje. Obecné povědomí dává však jednoznačně přednost kladným mravním vlastnostem. I bez učitelského kázání každý kluk ví, že obětavost je vlastnost dobrá, žádoucí a primadonství vlastnost hodná opovržení. Totéž platí i u jiných

vlastností. Něco jiného ovšem je, že mezi uznávaným ideálem a skutečným jednáním může být rozpor. Ale právě proto je tu vedoucí, vychovatel, aby pomáhal tyto rozpory odstraňovat. Proto může mít řízená hra daleko větší účinek než hra spontánní. Vedoucí však musí znát nejen základní pravidla her a techniku jejich nácviku, ale i jejich všestranný výchovný vliv. Jeho slovo, gesto, osobní příklad mohou mít rozhodující vliv, tlumit špatné vlastnosti, posilovat dobré.

A tak jsme se oklikou dostali opět tam, odkud jsme vyšli. K závěru, že hra je opravdu nejlepším a nejvýznamnějším výchovným prostředkem. Z toho vyplývá pro každého vychovatele a vedoucího mládeže několik úkolů. Znat co nejvíc různých her. Umět je vybírat, upravovat, řídit, analyzovat a hodnotit. Umět vytvářet nové hry.

Opravdový vychovatel se nespokojí s tím, že hru připraví a pak jí dá volný průběh. Když instruktor na táboře hodí dětem míč se slovy „hrajte si“, a pak si lehne s novinami v ruce do trávy, přinese dětem hra automaticky mnoho dobrého, a přece při ní zůstane ještě mnoho promarněných možností. Všestranný hluboký vliv má jen hra řízená, kterou vedoucí pozorně sleduje nebo již se sám aktivně zúčastní.

*„Nezapomínejme na to. Chceme-li být skutečnými vychovateli, nesmíme považovat dobu hry za svůj oddechový čas. Hra je hrou jen pro děti, pro nás je však vážnou, odpovědnou prací.“ (ZAPLETAL, 1975).*

## **2. 4 Jak hrát a vybírat hry**

Možná Vám bude připadat zbytečné, mluvit o tom, jak hrát hry. Takový názor může však mít jen ten, kdo nikdy nepřipravoval a nevedl žádnou hru. Na první pohled je to strašně jednoduchá věc. Vysvětlíme pravidla, pískneme a už všechno běží krásně samo. Tak hladce probíhají jen ty nejjednodušší, všeobecně známé dětské hry. Při hře na schovávanou není potřeba prakticky žádná příprava, žádný rozhodčí. Až je schovávačka omrzí, přestanou a začnou hrát něco jiného. Ale zase to bude prostá hra, kterou všichni dobře znají.

Zkuste však přijít s novou hrou a poznáte, že to vůbec není jednoduché. Pokud nemáte dost zkušeností, může se stát, že dobrý úmysl a všechna snaha skončí zklamáním. Hra propadne a děti, které jsou velmi kritické, o ní řeknou: „To byla ale

otrava!“A vy přitom cítíte, že je to dobrá a zajímavá hra, protože jste ji už kdysi viděli, četli o ní pochvalný posudek nebo jste ji dokonce sami hráli. Proč tedy najednou totálně zklamala? Proč místo očekávané zábavy a dobré nálady přinesla nudu a rozmrzelost? Zpravidla teprve po takovém neúspěchu začnete o té hře trochu víc přemýšlet a položíte si řadu otázek:

Je to dobrá hra?

Hodí se pro mou skupinu?

Odpovídá věku dětí?

Nepřecenil jsem jejich hráčské zkušenosti?

Byla přiměřená jejich tělesné zdatnosti a psychické vyspělosti?

Vybral jsem pro ni správné místo a dobu?

Vysvětlil jsem dobře pravidla?

Nezapomněl jsem na něco důležitého?

Rozdělil jsem správně hráče?

Vybral jsem do vedení ty nejvhodnější, nejschopnější kapitány?

Tolik otázek a každá z nich je stejně důležitá. Stačí odpovědět na jedinou záporně a víme, proč byla naše námaha marná.

*„Vybíráme-li nové hry, musíme se pokusit výše uvedené otázky zodpovědět již předem. Pokud jsme hru sami ještě nehráli, přečteme si její popis a pak si v duchu představíme její průběh. Pro začátečníka je to dost nesnadné, ale trochu zkušený vedoucí už ví, jaké situace určitá hra asi navodí a jak na ně budou hráči reagovat. Proto hned po přečtení nové hry ví, že tohle se svými dětmi hrát nebude.“ (ZAPLETAL, 1975). Nebo to nebudou hrát přesně podle daných pravidel. Možná postačí malá změna a může to být výborná hra. A ještě jednu otázku si můžeme položit při závěrečném rozboru hry: Připravil jsem ji opravdu nejlépe, jak jsem mohl? Některé přípravy vyžadují spoustu času, je třeba zhotovit nové pomůcky, nakreslit plánky. Není nutné, aby to všechno dělal vedoucí. Na výrobě se mohou podílet sami hráči. Mají na to víc času a výrobu*



pomůcek můžeme zařadit také do hry. Každou hru bychom měli nakonec zhodnotit, jak s hráči, tak i sami pro sebe. Celkové hodnocení spojíme s vyhlášením výsledků. Pochválíme přitom všechny, kteří hráli s chutí. Vytkneme i nedostatky a zdůrazníme prohřešky proti duchu poctivé hry. Podrobnější analýzu provedeme později, zapíšeme si o hře a jejím průběhu všechny důležité poznatky.

## 2. 5 Proč nás hry baví

*„Hra je dobrý prostor, kde můžeme být tím, kým jinak nejsme. Ve hře jsme v nových rolích, máme možnost žít nanečisto a ve chvíli, kdy nám situace přerůstá přes hlavu, můžeme ze hry vystoupit.“* (PRÁZDNINOVÁ ŠKOLA LIPNICE, 2007). Kdyby to tak šlo v běžném životě. Po staletí se různá náboženství a filozofické systémy pokoušejí najít univerzální pravidla, hrací kameny a herní plán. Rozdat pravidla, ustanovit jejich strážce a velká hra lidského života může začít. Ve hře se odráží touha po spravedlivém světě, který funguje podle pravidel, a všichni v největší hře nazvané život budou podle těchto pravidel férově jednat.

Snad každý z nás by chtěl být tím, kdo stanovuje pravidla. Při tvorbě hry si představujeme její průběh, reakce hráčů, úskalí a situace, která může dobrá hra přinést. Je to nádherný okamžik tvoření lákající k dalším pokusům o hry, které nás pobaví, nadchnou zápletkou, sdělí myšlenku a odrazí naše touhy a přání. Tím vším nastaví zrcadlo jak hráčům, tak těm, kdo hru vymýšlejí a připravují.

## 2. 6 Kde hledat inspiraci

*„Tak jako padají společenská tabu a je možné medializovat nejtajnější přání a soukromí takřka kohokoliv, i hry se s větší a větší odvahou dotýkají všeho lidského. Dnes se již vcelku cokoli může stát inspirací. Něco ve své odvaze předbíhá, něco je z pohledu dnešních hráčů téma již překonané.“* (PRÁZDNINOVÁ ŠKOLA LIPNICE, 2007). Jak poznáme, že právě tohle téma je to pravé? Námětem se může stát skutečná událost, kterou jsme prožili, literární příběh nebo film. Kdo hledá náměty her, naslouchá životu, čte knihy a sleduje filmy s otevřenýma očima. Neustále přemýšlí, která zápletky by se dala přetvořit do hry. Když srdce zabuší, je to ono. Dobrá hra není jen zaplněním času hráčů, má spoustu podtextů a možností. Každý z nás někde v nitru touží být

vítězem, objevitelem, dobyvatelem. Proto jsou hry svým způsobem stále o tomtéž, jen přetvořené dobovým koloritem. Každý touží být oslavovaným a přitom milovaným, věčně mladým a přitom moudrým, mužem i ženou. A to nám hra může dát.

## 2.7 Tvorba her

*„Cesta od námětu ke hře je jako cesta od početí k novému člověku. I hra potřebuje své rodiče, námět, svěží nápad, to dohromady vytvoří koncept něčeho nového. Po zasetí semínka a narození prochází hra dalším vývojem a pilováním při testování ve světě a na hráčích. Některá hra přežije jen jedno uvedení, často není jisté, zda organizátorům došla odvaha pro její další uvedení, nebo zda se ukázalo, že námět a poselství v srdcích hráčů zkrátka nerezonovaly. Jiné hry žijí řadu sezon, stanou se rodinným zlatem a bez obav po nich můžeme kdykoli sáhnout a znova je uvést.“*  
(PRÁZDNINOVÁ ŠKOLA LIPNICE, 2007).

Hra potřebuje cíl, formu a obsah. Každá hra potřebuje připravit herní pomůcky a určit místo, dobu, typ a počet hráčů. Mimo toto, má každá hra nějaký vnitřní smysl a poselství. Hledání a tvoření tohoto poselství je jen obtížně popsatelné. Hraničí více s bdělým sněním. Někdy se ty pravé nápady objeví po neklidné noci, kdy se neodbytná představivost nezastaví a ve spánku kombinuje možnosti tak dlouho, až do sebe konečně zapadnou. Ráno najednou víme, že to je ono.

Cíl hry se autorovi objeví někdy už v samotném začátku. Smysl a obsah vlastního příběhu se pomalu vylupuje jak z cibulových slupek. Konečné rozměry hry se však mohou odhalit až při jejím prvním provedení v praxi. Dokud k tomu nedojde, je hra jen ideou na papíře a její život ještě nezačal. Někdy se stane, že se předpoklady nenaplní a zážitek se nedostaví. Pak je třeba se ptát, zda je námět dostatečně nosný či transformace do pravidel úspěšná. Záleží samozřejmě i na kvalitě uvedení hry, správném zařazení do programu, na počasí, očekávání a únavě hráčů. Podcenění kteréhokoli z těchto faktorů může způsobit, že i osvědčená hra propadne nebo se setká s nezájmem.

Při tvoření her používáme inspiraci hotovým dílem, nebo přenesení do nových podmínek. Vymýšlení a příprava her je plnohodnotný tvůrčí proces, který může přinést

radost a uspokojení srovnatelné s uspořádáním výstavy vlastních obrazů nebo vydáním autorské sbírky básní. V rolích diváků se objeví hráči a ti zapíší svoje dojmy do knihy návštěv i vlastní paměti.

## 2. 8 Dobrodružství ve hře

Výchova dobrodružstvím vypadá jako nová koncepce, ale pouze se opakuji dávné postupy, prováděné však ve zcela jiných podmínkách. Působení dobrodružných aktivit na mladé lidi závisí na mnoha faktorech. Vedoucí, prostředí, výběr a stavba programu, materiální zdroje i procesy odehrávající se ve skupině účastníků. „*Požadavky mladých lidí něco si vyzkoušet, samostatně nalézt, vyřešit, prožít, jsou v důsledku snah dospělých a nevhodného prostředí často omezovány. Tím může být výrazně ovlivněn i rozvoj osobnosti, neboť mladí lidé jsou ochuzováni o řadu základních zkušeností. Je třeba si v této souvislosti klást otázku, které hodnoty jsou vlastně nejdůležitější.*“ (NEUMAN, 2001).

Výchovu dobrodružstvím si můžeme představit jako velkou tavicí pec teorií, poznatků, metod a postupů pocházejících z nejrůznějších zdrojů. V tomto stylu výchovy se liší postupy a role vedoucího, nemusí vždy vše dokonale předvést, nepodává všechny informace. Zůstává skryta cesta, jak úkol splnit. Vedoucí zadá skupině jasné formulovaný úkol a pak se odehrávají tyto procesy:

Je mnoho možností, jak úkol splnit. Je nutná spolupráce, využití schopností každého člena.

V diskusi se hledá řešení, uzavírají se kompromisy. Skupina je v očekávání, zda se podaří najít řešení a splnit úkol.

Promýšlení různých variant, rozhodnutí pro jednu z nich, mobilizování tělesných schopností a sil.

S rozhodností a odvahou plní úkol, ale stále nevědí, zda se podaří splnit. Je zde napětí a stres.

Po skončení hry hodnotí každý svůj podíl na jejím průběhu a navíc se od ostatních dovídá něco o sobě.

Zůstává prožitek ze společného konání ve skupině lidí, kteří se navzájem podporovali. Zažili dobrodružství. Hloubka takového prožitku je znásobena prožíváním napětí při překonávání překážek. V aktérech hry zůstane pocit jejich vlastní důležitosti. Obecně můžeme říci, že dochází ke změně ve třech směrech:

- ve vztahu k sobě – ve způsobu vyrovnání se s krizovou situací a dobrodružstvím
- ve vztahu k ostatním lidem – zkušenostmi získanými ve skupině, při spolupráci, výměně informací a při společném rozhodování
- ve vztahu k prostředí – vnímanému skrze vlastní přímé bezprostřední zkušenosti.

*„Hlavním smyslem výchovy pomocí dobrodružství tedy je podstupovat a překonávat překážky či rizika stojící na cestě k růstu každého z nás. Aktivně objevovat svět lidí i svět přírody. Žijeme v době, pro niž je charakteristická zvýšená potřeba zážitků. Zdá se, že překonávání rizika přináší vedle radosti také novou kvalitu do lidského života.“*  
(NEUMAN, 2001).

Dobrodružné situace pomáhají mladým lidem nalézt cestu k sobě. Konfrontace s obtížnými úkoly posiluje sebevědomí mladých lidí. Více zřetele je třeba brát na dívky, které potřebují k přijetí rizikových situací delší přípravu a rozsáhlejší bezpečnostní opatření. Dobrodružné činnosti staví mládež do role, v níž musí přijímat odpovědnost za svá rozhodnutí. Probíhají formou hry, ale povzbuzují odvahu k obhájení vlastní pozice. Škola nebo zájmová organizace nakonec mohou představovat ideální zkušební prostor pro demokratické jednání a ujasnění názorů. Prožitkově orientované činnosti tak nejen umožňují zážitky a zkušenosti, ale vytvářejí i prostor pro uvědomování si hodnot.

Prostřednictvím zvládání problémových situací a výzev se přibližujeme ve výchově dobrodružstvím k pojetí celostního učení, v němž není cílem shromažďování množství poznatků, nýbrž podpora schopnosti hledat nové vztahy a možnosti, jak využít nejrozumnějších zdrojů k řešení zadaných úkolů. Může to přispět k tomu, že mladí lidé začnou vnímat učení jako celoživotní nastolování a řešení dobrodružných situací. Pak můžeme skutečně mluvit o dobrodružství poznání.

Výběr, uvádění i vedení dobrodružných her vyžaduje zkušené vedoucí. Neměli by organizovat jen, dnes velmi žádané, akce na přežití, ale spíše se zaměřovat na programy rozvíjející kvalitu života.

## **2.9 Rozdělení táborů**

Tábory jako takové jsou vlastně jedna velká hra. Hra, která prolíná táborem je důležitý moment celého dění, mezi dětmi a dospělými, mezi vrstevníky. Na táborech je čas i prostor pro nekonečné množství her.

### **Tradiční tábory**

Zahrnují tábory jak soukromé, tak i tábory provozované různými sdruženími a podnikové tábory. Většinou jsou smíšené pro chlapce i děvčata. Výjimečně pouze pro jedno pohlaví. Do těchto táborů se většinou děti i personál vrací každým rokem.

### **Speciální tábory**

Tábor, který se zaměřuje na jednu konkrétní oblast jako je například umělecká činnost, gymnastika, jízda na koních nebo dobrodružné sporty. Programy učí nebo rozvíjejí dovednosti a znalosti v dané oblasti. Fungují na principu klasického tradičního tábora a jeho filozofie, do svého denního režimu zařazují obyčejné a obecné táborové aktivity. Obvykle potřebují personál se zkušenostmi z dané oblasti.

### **Skautské tábory**

Tábory založené na klasické filozofii skautů. Tento typ táborů nevyžaduje u svého personálu výhradní zkušenosti nebo členství ve skautu. Některé tábory jsou zaměřeny na outdoorové aktivity, táboření a stanování. Vybavení táborů je většinou prosté a venkovské, posazené jsou do krásné přírody.

### **Tábory pro sociálně slabé**

Tyto tábory se snaží změnit život dětem z rodin se sociálním znevýhodněním. Provoz zajišťují zdravotnické organizace, charity nebo nestátní neziskové organizace.

Nabízejí městským dětem, které nemají z finančních důvodů možnost jezdit mimo domov, vyzkoušet si život v jiném prostředí v přírodě s mnoha zajímavými aktivitami. Aktivita jsou stejné jako u tradičních táborů.

### **Tábory pro osoby s postižením**

Slouží dětem nebo dospělým lidem, kteří mají fyzické, mentální, nebo kombinované postižení. Zaměřují se na jednu specifickou odchylku nebo jsou obecně orientovány na jakékoliv postižení. Personál na těchto táborech musí mít předešlou zkušenost s touto problematikou. Vedoucí pomáhají účastníkům při tradičních táborových aktivitách tak, aby byli schopni aktivitu vykonávat. Podle druhu postižení jsou do jednotlivých skupin zařazováni také asistenti. Jedná se o velmi náročnou, ale hluboce naplňující zkušenost.

### **Tábory zaměřující se na specifické problémy**

Jsou určeny pro děti, které trpí konkrétními zdravotními problémy. Zdravotní potíže mohou být problémy v chování, problémy s učením, (např. ADD, ADHD), cukrovka, vážné onemocnění, sluchové nebo zrakové vady nebo problémy s obezitou. Zahrnují tradiční táborové aktivity, vždy přizpůsobené potřebám daného onemocnění. Některé děti mohou mít i celodenní asistenci zdravotní sestry. Personál na těchto táborech nemusí mít předchozí zkušenost s prací v dané zdravotní problematice.

### **Náboženské tábory**

Jsou určeny pro děti z rodin, které jsou nábožensky založené. Aktivity v táboře jsou tradiční, obohacené o náboženské hodnoty. Každý tábor organizuje jiná církev. Ne všechny náboženské tábory vyžadují, aby personál také vyznával jejich víru. Naopak se může každý vždy něčemu novému přiučit či něco nového poznat.

## **Denní tábory**

Děti do tábora přicházejí jen od pondělí do pátku. Na noc odcházejí domů. Tyto tábory organizují většinou Domy dětí a mládeže, zpravidla pro malé děti, které si ještě netroufnou spát mimo domov. V táboře probíhají tradiční aktivity.

## **Shrnutí teoretické části**

V teoretické části jsem rozebrala pojem volný čas dětí a mládeže a různé způsoby jeho trávení. Význam kvalitně tráveného volného času je obrovský. Je to čas, v němž mladá generace sociálně zraje, to znamená, že si osvojuje společenské hodnoty, společenské normy a sociální dovednosti, ale také se učí jiným než sociálním dovednostem a znalostem, spojeným s řadou oborů lidské činnosti. Volný čas dětí a mládeže a kvalita jeho trávení je považován za individuální záležitost dětí a jejich rodin. Já si myslím, že volný čas dětí a mládeže je velké bohatství a možnost společnosti a také velká odpovědnost vůči mladé generaci. Mám tím na mysli, že my všichni tvoříme společnost, která je odpovědná za to, jak je vychovávána a socializována mladá generace.

Nabídka ke smysluplnému využívání volného času mládeže je dnes neobyčejně široká. Mimoškolní vzdělávání je uskutečňováno nejrůznějšími organizacemi, domy dětí a mládeže, středisky pro volný čas, kulturními domy, různými dětskými, mládežnickými, církevními a sportovními organizacemi. Tato zařízení fungují jako efektivní opora dětí a dospívajících.

Hra je forma činnosti, která se liší od práce i od učení. V celé oblasti výchovy je hra využívána jako významný výchovný prostředek. S přihlédnutím k věkovým zvláštnostem patří mezi nejoblíbenější činnosti ve volném čase. Vhodně kompenzuje vyučování a působí jako relaxace. Je významným prostředkem nenásilného ovlivňování, a tedy výchovného vedení. Hry podle svého charakteru ovlivňují biologický, psychický i sociální rozvoj jedince. Podněcují pohybovou aktivitu, umožňují nenásilné získávání zkušeností, nových poznatků, dovedností a rozvíjení schopností. Hry se podílí na

utváření charakterových a volných vlastností. Protože hry probíhají většinou ve skupinách nebo dvojicích, mají významnou socializační úlohu. Učí děti zapojit se do skupiny, podřídít se pravidlům hry a osvojovat si pravidla sociálního soužití.

V další části jsem se věnovala historii her, jak je správně vybírat i hrát. Závěr patří rozdělení táborů.



## **3 Praktická část**

### **3. 1 Organizace tábora**

Tábor je organizován Českým červeným křížem již tradičně v rekreačním zařízení Železničář v Potštejně. Tuto lokalitu si zvolila oblastní pobočka ČČK z několika důvodů. Snadná dostupnost pro děti celého rychnovského okresu, dobrá vybavenost zařízení a v neposlední řadě také umístění tohoto areálu v krásném místě. Součástí areálu je zděná budova, ve které jsou k dispozici čtyřlůžkové pokoje, jídelna a sociální zařízení. V areálu jsou rovněž umístěny dřevěné čtyřlůžkové chatky a umožňuje široké sportovní vyžití: koupání ve vyhřívaném bazénu, hřiště na volejbal, basketbal, fotbal, tenis, stolní tenis. Celková ubytovací kapacita zařízení je 180 lidí. Na tábor se přihlásilo 32 dětí ve věku od sedmi do patnácti let. Zhruba polovina dětí jezdí na tábory s touto organizací pravidelně, polovina byla na táboře poprvé, kam je přihlásili rodiče. Jezdí sem nejen děti zdravé, ale i s různými závažnými onemocněními. Letos tady s námi byly dvě děti diabetické, jedno s omezeným pohybem a spousta alergiků. ČČK zajišťuje na tábory zkušený zdravotnický personál, náročnost programu se individuálně přizpůsobuje aktuálnímu stavu dětí a proto této nabídky využívají hlavně rodiče dětí se zdravotním znevýhodněním. Již při vyhlášení termínu tábora je zveřejněno téma celotáborové hry, a podle toho se rodiče s dětmi rozhodují o případné účasti. Pro děti a jejich rodiče připravíme instrukce, ve kterých uvedeme podrobné informace o průběhu tábora a pokyny, co si mají přivést sebou k táborové hře. Vše obdrží několik týdnů před táborem.

Personální obsazení tábora tvoří hlavní vedoucí, tři oddíloví vedoucí a zdravotník. Jednotlivým vedoucím jsou přiděleny menší skupinky dětí zvané oddíly, které se pak účastní většiny her a ostatních aktivit společně. Každý vedoucí se pak více věnuje svému oddílu.

#### **Příprava tábora**

Na letním táboře je potřeba zaměstnat jeho účastníky po celý den. Týden, dva, tři jen s malými hrami nevystačíme a právě tady je místo pro etapové hry motivované

herním světem, které děti vtáhnou za hranice všednosti. Etapové hry na táboře mají za úkol své hráče především pobavit, případně něco naučit. Důležitý je příběh, který jednotlivé etapy hry spojuje a dává jim společný smysl a cíl, kterého chceme dosáhnout.

Cíl se postupně naplňuje prostřednictvím krátkých různorodých her, které se hodnotí herními body a dávají možnost sledovat úspěšnost hráče nebo skupiny. Táborová hra účastníky sdružuje do smíšených skupin, kde je nutí spolupracovat se zatím neznámými spoluhráči. Dává jim novou identitu „postavy ve hře“ a pocit zodpovědnosti za úspěch celé skupiny. Vzhledem k různorodosti her má každý možnost v něčem vyniknout, přispět k výhře, ale také naučit se snášet společně s ostatními neúspěch. Realita herního světa navíc prohlubuje celý prožitek tábora a umožňuje zažít něco neobyčejného. Jako vyvrcholení a zakončení hry se zařazuje velký závěrečný souboj, slavnost nebo jiná významná událost, po které následuje vyhodnocení celé hry.

Přípravu před táborem nesmíme podcenit, protože na táboře už na doladování není čas a projevílo by se to na kvalitě celé hry. Pro některou hru jsou potřeba odznaky, přívěsky, čelenky nebo další pomůcky. Připravíme si herní plán, na kterém bude vyznačen každodenní postup jednotlivých skupin, už doma. Bude jednoduchý, srozumitelný, snadno přehledný, barevný, s motivy etapové hry. Dobře vypracovaný herní plán láká děti ke stálému sledování, jak postupuje nejen jejich družina, ale i soupeři. Diplomy, které vytvoříme barevně a s tematikou hry, rozmnožíme na pevnější čtvrtky. Děti je tak dovezou bez větší úhony až domů. Každý oddílový vedoucí musí být důkladně seznámen s celou etapovou hrou a měl by se na přípravách hry podílet. Měl by umět děti dostatečně motivovat k aktivitě. Musí umět poradit, případně jemně správně nasměrovat, a poté se ze hry stáhnout. Je nutné, aby se uměl do hry vžít a sám si hrát.

Je důležité, aby každý vedoucí měl základní vědomosti o přírodě, táborových dovednostech, historii, zeměpisu, nebo měl k dispozici podklady, kam může podle potřeby nahlédnout. Je dobře, pokud alespoň někteří vedoucí znají předem místo, kde se tábor koná, a to kvůli přípravě jednotlivých etap. Je vhodné mít připravené doplňkové hry pro chvíle, kdy se etapová hra nehraje. Míváme je na jednotlivých kartičkách a podle potřeby je využíváme. Na táboře můžeme uspořádat sportovní soutěže, podnikat

výlety, koupat se nebo plánovat samostatnou činnost jednotlivých oddílů. I tyto aktivity lze zaměřit k tematice etapové hry.

Ihned na počátku tábora děti seznámíme s etapovou hrou, s jejím příběhem. Je působivější, uvedete-li příběh předem připravenou malou scénkou v patřičném prostředí. Všechny tak do příběhu rovnou „vtáhnete“. Při úvodním příběhu hlavní postava s dětmi komunikuje, ptá se jich, není to pouhý monolog. Ostatní vedoucí mohou řeč podbarvovat hudbou nebo jinými zvuky, dotvářet atmosféru. Děti rozdělíme do jednotlivých družin podle rodů z příběhu. V každé skupince by měli být nejen chlapci a dívky, ale i ti nejmenší s většími. Vzájemně si tak musí pomáhat. Družiny by měly mít podobné složení, aby soutěžení bylo vyrovnané, vedoucí se snaží legendu každé etapové hry si zapamatovat a poutavě ji dětem vyprávět. Jednotlivé etapy si den předem pečlivě připravíme. Každý vedoucí by už před táborem měl znát svou činnost během jednotlivých dnů. Upřesníme si jednotlivé role a připravíme úkoly pro děti, obzvláště když chceme sehrávat malé scénky přímo k ději hry.

Podmínky hodnocení ujasníme předem a spravedlivě je dodržujeme. U etap, na které děti vynaloží více námahy, odměníme všechny, samozřejmě ti nejlepší získají odměny vyšší. Pokud některá skupina značně uniká ostatním a ti ztrácejí motivaci, můžeme do hodnocení zařadit náhodné prvky, které mohou pořadím zcela zamíchat.

**Hlavním cílem** praktické části této práce je vypracování a realizace projektu celotáborové hry pro skupinu přibližně 32 dětí, ve věku 7 - 15 let a jeho následná evaluace jak vlastním hodnocením, tak zpětnou vazbou za pomoci dotazníků vyplněných dětskými účastníky tábora.

**Námět hry:** Pověst, podle které jsou vytvořeny jednotlivé etapy hry, se odehrává ve 14. století na hradě Potštejn. Zřícenina hradu se tyčí nad tábořištěm. Hlavním cílem této hry je dostat se na hrad k pokladu, který ukryl odbojný rytíř Mikuláš. Mikuláš působí jako průvodce a během hry se dětem několikrát zjeví.

**Výchovné cíle:** Seznámit děti s historií hradu a okolí, prohloubit samostatnost hráčů i schopnost přizpůsobit se druhým, prohloubit smysl pro odpovědnost a sounáležitost, rozvoj fyzické zdatnosti dětí, sebeovládání, sebezapření, praktické využití znalostí.

### **Režim táborového dne**

7,30 BUDÍČEK, ROZCVIČKA, RANNÍ HYGIENA, ÚKLID CHATEK

8,00 SNÍDANĚ

8,30 DOPOLEDNÍ PROGRAM

11,50 HYGIENA, PŘÍPRAVA NA OBĚD

12,00 OBĚD

12,30 POLEDNÍ KLID

14,00 ODPOLEDNÍ PROGRAM, SVAČINA

17,50 VEČERNÍ HYGIENA, PŘÍPRAVA NA VEČEŘI

18,00 VEČEŘE

19,00 VEČERNÍ NÁSTUP

20,00 VEČERNÍ PROGRAM

22,00 VEČERKA

### **Zahájení**

Rytíř Mikuláš ve středověkém oblečení, s mečem po boku, pronesl k dětem krátkou řeč o vzniku hradu. „Tento hrad založil koncem 13. století můj otec Procek z rodu Drslaviců, který byl v roce 1311 zabit. Já, Mikuláš z Potštejna jsem ze msty zavraždil bohatého a vlivného pražského měšťana Peregrina Puše, za což jsem byl z rozkazu krále Jana Lucemburského uvězněn a roku 1312 postupně pokutován. Později jsem mstil domnělou křivdu, napadal statky králových stoupenců, zneklidňoval široké

okolí a zejména přepadl německé kupecké karavany. Jsem loupeživý rytíř, který za dobu svých výbojů nashromáždil ohromné bohatství. Tento poklad je stále ukryt ve zdech mého hradu a čeká na objevení.“

### **3. 2 Jednotlivé etapy**

#### **První etapa „Ochočení koní“**

Úkol:

Vymyslet název oddílu, který má historickou spojitost s hradem. Výroba koní, postřehový závod na koních.

Pomůcky: karton, pastelky, temperové barvy, tužky, nůžky, vlna, klacky, připínáčky, kreповý papír, dvacet karet s rytířskými motivy.

#### **Reflexe první etapy**

Vznikly tři oddíly „Potštejnci“, „Rytíři Denisovci“ a „Šlechtici“. Při výrobě koní bylo potřeba dětem pomoci, ale velká většina dětí vyráběla s nadšením sama. Postřehový závod proběhl bez větších potíží, ale příště musíme více zvážit schopnosti dětí. Některé nebyly schopné při orientaci v neznámém prostoru zároveň vnímat i karty s rytířskými motivy.

#### **Druhá etapa „Stavba hradu“**

Rytíř Mikuláš: „Jsem loupeživý rytíř a to se nelíbí králi, proto poslal sem do Potštejna královské vojsko. Vojsko vede kralevic Karel, budoucí český král Karel IV. Potštejn byl až do dnes považován za nedobytný, ale Karel ho bohužel dobyl, srovnal se zemí a pod ruinami hradní věže mě pohřbil. S mým pokladem je zde pochována i moje hrdá, vzpurná duše.“

Úkol:

Postavit v řece hrad z kamenů a dalších přírodních materiálů, výroba helmic, sběr domovních erbů v městečku. Historický kvíz z městečka.

Pomůcky: čtvrtky, šablony, tužky, nůžky, pastelky, fixy, sešívačka.

### **Reflexe druhé etapy**

Stavba hradů přímo v řece byla pro všechny vítaným zpestřením. Při výrobě helmic děti vymyslely velmi nápadité znaky, jejich osobní erby. Procházka městečkem s „historickými okénky“ měla, alespoň dočasně, dobrý efekt. Výsledky večerního kvízu, kdy polovina dětí zodpověděla všechny otázky správně, mluví za vše.

### **Třetí etapa „Rytířské klání“**

Úkol:

Výtvarně ztvárnit hrad, plavecký pětiboj, rytířský turnaj, podvečerní posezení s autorem knih „Pohádky z Orlických hor“ Josefem Lukáškem.

Pomůcky: čtvrtky, pastelky, tužky, stopky, kuželky, pásno.

### **Reflexe třetí etapy**

Výtvarná díla jsme vystavili v jídelně a o hodnocení požádali účastníky sousedního tábora. Plavecký pětiboj se skládal z těchto disciplín: štafeta, prsa jednotlivců, nejlepší skok do vody, lovení pokladu, vodní pólo. Na pravé rytířské klání se všichni rytíři oděli do helmic, nasedli na koně a sešikovali se u ohniště. První částí byl slalom na koních, druhou skoky do dálky na koních a třetí, nejtěžší, jízda zručnosti. Návštěva pana Lukáška, autora několika knih o pověstech a pohádkách našeho okolí byla nečekaně dlouhá. Představil nám své knihy „Pohádky z Orlických hor I., II.“ a „Korunka princezny Kačenky“. Pan Lukášek je přes třicet let profesorem fyziky na rychnovském gymnáziu a ve svém volném čase se věnuje sbírání a sepisování pověstí a pohádek z Orlických hor.

## **Čtvrtá etapa „Podzemím do Litic“**

Motivace:

Rytíř Mikuláš: „K mému panství patří i nedaleký starobylý hrad v Liticích, ke kterému vede několik podzemních chodeb. Při prozkoumání tajných chodeb, kde třeba odpočívá poklad dodnes, se dozvíte indicie k pokladu.“

Úkol:

Cesta podle mapy do Litic. Družiny startují jednotlivě a cestou plní celkem tři úkoly. Celodenní výlet.

### **Reflexe čtvrté etapy**

Prvním úkolem bylo podle mapy dojít na hrad, druhým absolvovat prohlídku hradu a třetím cestou sbírat barevné lístky. Každá skupina sbírala jinou barvu a večer z nich skládala historické dvojice. Vzhledem ke smíšeným týmům se čtvrtá etapa vydařila.

## **Pátá etapa „Kámen“**

Motivace:

„K povídkám o pokladu přispěl tajemný latinský nápis, který je vytesán do kamene zasazeného v nároží paláce. Jeho historie je skutečně podivná, nikdo pořádně netuší, kde se tady vzal a jaký význam má jeho umístění. Pravděpodobně vznikl za doby Jiřího z Poděbrad a byl původně osazen na výšku v průčelí okna či dveří. Teprve roku 1962 rozluštil téměř nečitelná slova uznávaný profesor Bohumil Ryba. Na kameni se prý píše: Signata thau postes deitas exterreat hostes – Bůh nechť zastraší nepřátele. V 18. století si nápis špatně vyložil tehdejší majitel potštejnského panství, hrabě Jan Antonín Chameré. Četl: Signata instes caritas extirat hostes – Dběj znamení, láska vyhladí nepřátele. Citát si objasnil po svém a začal hledat ukrytý poklad.“

Úkol:

Po stopách dojít přes úkoly na potštejský hrad, najít „kámen“. Výroba táborových triček. Večerní divadelní představení všech týmů. Noční výprava do Bubákova.

Pomůcky: trička, šablony hradu, houbičky, barvy a fixy na textil, kostýmy.

### **Reflexe páté etapy**

Stopovaná zavedla všechny děti na hrad ke „kameni“. Děti si kámen osahaly a přečetly nápis. Výroba triček je již tradicí na táborech, bývají pěknou vzpomínkou na společně strávené chvíle. Tentokrát jsme zvolili metodu „tupování“ barev přes šablonu. Divadelní historické chvíle, které si děti připravily, byly velmi povedené a vtipné. V ději se držely historických faktů, ale okolnosti jednotlivých situací byly nápaditě vyřešeny. Místo klasické stezky odvahy proběhla noční výprava na potštejský zámek do Bubákova. Je umístěn ve sklepeních zámku a děti zde procházejí strašidelnou trasou samostatně.

### **Závěrečná etapa „Poklad“**

Motivace:

„Hrabě Chamaré při hledání pokladu rozbořil polovinu už tehdy zchátralého hradu, ale nic nenašel. Jeho příběh inspiroval spisovatele Aloise Jiráska k sepsání románu Poklad. Inu, alespoň k něčemu bylo to snažení dobré. Mimochodem, hrabě Chamaré neúspěšně hledal potštejský poklad asi pětatřicet let. Mimo jiné jej vedly prapodivné šifry, vytesané na pozůstatcích středověkých zdí, jak se později ukázalo, byly to obyčejné kamenické značky, které byly v gotice velmi oblíbené. Romantici však dosud tvrdí, že dělníci Jana Antonína nakonec na Potštejně našli tajné dveře k pokladu. Byly starobylé a bohatě zdobené. Když se však kdosi odhodlal a chtěl vzít za kliku, objevil se na nich ohnivý nápis: Ještě není čas! Poté se zpoza vrat ozval děsivý řev a úpěnlivý nárek a kopáči vzali nohy na ramena. Vyděšený hrabě nechal dveře zazdít a na potštejský poklad zapomněl.“



Úkol:

Podle šifrovaného vzkazu najít poklad. Zhodnocení tábora u závěrečného ohně.

### **Reflexe závěrečné etapy**

Vzkaz se skládal ze tří šifer, klíče k jednotlivým šifrám obdržely skupiny výměnou za body, které získaly během celé hry. Poklad měla každá skupina ukrytý na jiném místě, po značném úsilí byly všechny poklady nalezeny a spravedlivě rozděleny mezi všechny členy týmů. Při závěrečném ohni jsme společně s dětmi zhodnotily letošní tábor. Celkovými vítězi se stali Šlechtici.

### **Aktivita mimo etapovou hru**

Koupání v bazénu - přes celý pobyt panovala obrovská horka, a tak jsem byla velmi ráda, že jsme měli možnost koupání v bazénu i v řece. Aby se všichni prostřídali, byli rozděleni na poloviny. Koupání probíhalo každý den před obědem a občas i před večerí.

Sportovní aktivity dle vlastního výběru – byly vybírány z nabídky sportovního vybavení tábora (míče, badminton, frisbee,...).

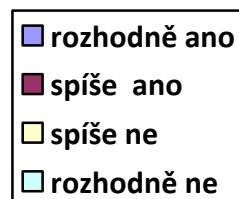
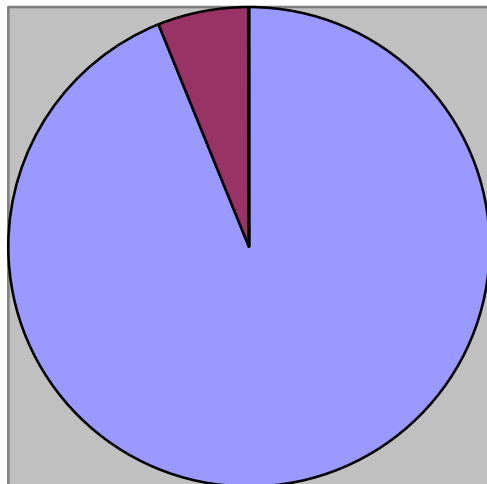
Společné hry – přehazovaná, vodní přehazovaná, volejbal, fotbal, vybíjená, pantomima, různé hledací hry, kufr,...

Ostatní aktivity – diskotéky, karneval, netradiční olympiáda, bavíme se navzájem,...

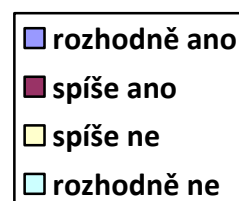
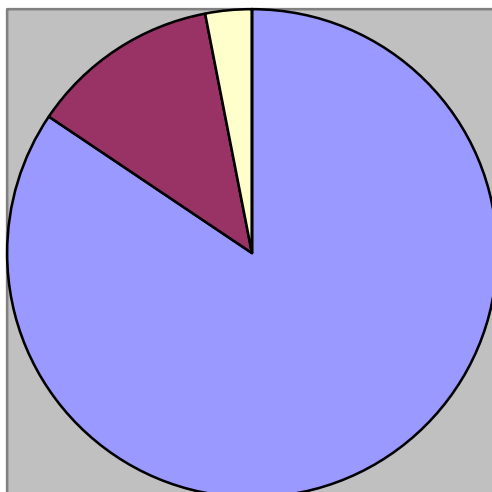
### **3.3 Dotazník**

Reflexe, neboli ohlédnutí se za danou aktivitou, je proces, který nám pomáhá výtěžit a zpracovat naše zkušenosti získané během aktivity. Díky tomuto „ohlédnutí“ jsme pak schopni se z nabytých zkušeností efektivně učit. Dotazníky používáme ke zpětné vazbě po každém táboře. Na konci tábora se dotazníkového šetření zúčastnilo všech 32 dětí. Dotazník je složen ze šesti otázek.

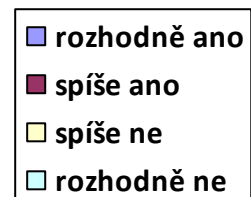
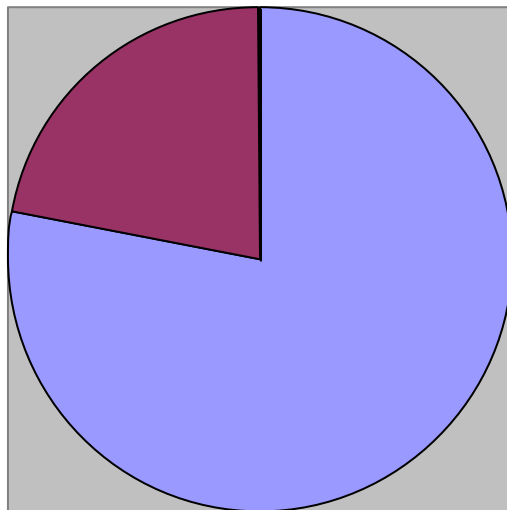
**Líbilo se ti na táboře?**



**Uvažuješ, že se našeho tábora ještě někdy zúčastníš?**



## **Zaujala tě celotáborová hra?**



## **Myslíš, že si se při hře dozvěděl něco nového? Co konkrétně?**

3 nejčastější odpovědi:

- o pokladu na Potštejně
- rytíř Mikuláš
- pan Lukášek a jeho knihy

## **Co se ti nejvíce líbilo?**

3 nejčastější odpovědi:

- Bubákov
- výlet do Litic
- koupání v bazénu

## **S čím jsi nebyl spokojen?**

3 nejčastější odpovědi:

- málo diskoték
- brzký budíček
- hodně pohybu

## **Vyhodnocení dotazníků**

Pokud zhodnotím reflexe dětí – myslím, že jsou vcelku pozitivní. Každému dítěti vadilo něco jiného, ale nikdy se nemůže všechno líbit všem. Na otázku celkového dojmu tábora zodpověděly všechny děti kladně a většina chce jet příští léto znovu. Což je pro mě prioritní. Co se týká hodnocení celotáborové hry, u dětí byla poměrně úspěšná. Nejvíce dětem vadilo brzké vstávání, hodně pohybových aktivit a nedostupnost multimédií.

## **Shrnutí praktické části**

V praktické části jsem vypracovala a následně zrealizovala celotáborovou etapovou hru pro skupinu 32 dětí ve věku 7 - 15 let. Jak už jsme podotkli na začátku, měla by naše celotáborová hra naučit děti soběstačnosti a spolupráci v kolektivu. Zároveň se nevědomky obohatí o poznatky ze středověkého života a historie naší země. Jednotlivé etapy jsou prochnuty disciplínami ze zážitkové pedagogiky a navíc jsme také sáhli po strategii, kdy jsou do jedné celotáborové hry zapojeny 3 oddíly, což zvyšuje atraktivitu hry.

Nejvhodnějším prostředím pro sportování, hry a soutěžení je příroda. V případě nepříznivého počasí se řada činností dá upravit pro hřiště v tělocvičně či v místnosti.

Hry by měly být stále přitažlivé a lákavé. Inspirací je mnoho, dokonce samy děti mohou hru obměňovat a upravovat podle svých schopností a znalostí. Hry dětem přináší významné prožitky, učí řešit nejrůznější situace, komunikovat s vrstevníky, vyrovnávat se s úspěchem i neúspěchem, učí se dodržovat pravidla, samostatně se rozhodovat a přijímat rozličné role ve skupině. Každé dítě potřebuje pochválit a povzbudit, prožít úspěch a ocenění od kamarádů i dospělých. Úspěch dítě silně motivuje k další činnosti, neúspěch, a to nejen při hrách, by měl být osobní výzvou k dalším pokusům pracovat na sobě, zlepšit se a dokázat si, že překážky je možné překonat.

Odměnou za přípravu tábora a jeho organizační zajištění je pro všechny vedoucí, hodnocení dětí, že se jim tábor líbil, že byly spokojeny, že se zde mnoha věcem a dovednostem naučily a že se za rok opět všichni uvidíme.

## **4 Závěr**

### **Zhodnocení hypotéz.**

1. Tento typ táborové hry (typ: historický, poznávací, vzdělanostní) je pro tuto věkovou skupinu dětí velmi přínosný.

Tato hypotéza se potvrdila. Táborová hra „Dobývání hradu Potštejn“ byla pro tuto věkovou skupinu zvolena vhodně. Tento typ hry naprostou většinu dětí zaujal. Zvolená forma hry vedla k tomu, že děti nenásilně a zábavnou formou poznávaly určitý historický příběh a historická fakta. V tomto smyslu zvolená táborová hra může sloužit jako model. Motivace dětí, které se do hry nezapojily, zmiňuji v hypotéze číslo 2.

Věkově heterogenní skupiny se ukázaly být dobrou volbou. Děti si při etapách hry pomáhaly, protože pochopily, že jedině spolupráce vede ke zdárnému splnění úkolů celé skupiny.

## 2. Všechny děti budou během táborové hry aktivní.

Druhá hypotéza se potvrdila jenom částečně. Některé děti se odmítaly zapojit nejen do táborové hry, ale i do aktivit v průběhu letního tábora. Ráda bych uvedla příklad třináctileté dívky, která byla na táboře poprvé a jela tam na přání své maminky. Za celou dobu pobytu si nenašla činnost, která by ji zaujala. Bylo to bohužel způsobeno její nadváhou.

## 3. Děti budou plnit všechny aktivity ochotně.

Tato hypotéza se může jevit jako duplicitní s hypotézou číslo dvě. Aktivitu neztotožňuji s ochotou. Děti mohou aktivně do hry sice vstupovat, ale ne ochotně jednotlivé úkoly plnit. Hypotéza číslo tři se nepotvrdila. Většina dětí do hry vstoupila aktivně, ale k jednotlivým činnostem už vyslovovala své kritické komentáře. Jednalo se většinou o ty etapy hry, které obsahovaly pohybovou aktivitu. Podle mého názoru to prokázalo skutečnost, že určitá skupina dnešních mladých lidí nepreferuje fyzické aktivity.

I přes tuto skutečnost jsme se snažili děti k takovému typu činností motivovat, což se ne vždy a dlouhodobě dařilo. Je ovšem posláním nás pedagogů to stále zkoušet a nenechat se odradit dílčími neúspěchy.

## **Závěr**

Předmětem mé bakalářské práce byla táborová hra jako jeden ze způsobů efektivního využití volného času dětí a mládeže. Proto jsem se v teoretické části věnovala zejména fenoménu hry. V praktické části jsem využila svých zkušeností a na téma „hra a hry“ uvedla konkrétní táborovou hru „Dobývání hradu Potštejn“. Tento typ hry jsem zvolila záměrně. Myslím si, že i když hra a hraní je s volným časem dětí spojeno velmi úzce, poznávacích a vzdělanostních her je málo. A přes to jsou to právě tyto hry, jejichž prostřednictvím děti a mladí lidé mohou poznávat a pojmenovávat vážné skutečnosti světa, ve kterém žijí. Teze „historie je učitelkou života“ ochotně odcituje každý vychovatel nebo pedagogický pracovník, ale při organizování volného času dětí na tuto skutečnost velmi často zapomenou. Typ historické hry, jejichž prostřednictvím se děti seznamují s fakty mě zaujal. Myslím, že i o věcech dávno minulých se dá vyprávět poutavě a zajímavě. Pokud historický příběh a historická fakta sdělujeme zajímavou a přitažlivou formou, věřím, že děti zaujmou.

Ve výsledcích praktické části mé práce se zřetelně potvrdilo, že pokud je naučná hra dobře připravená, děti se jí rádi zúčastní. Hru „Dobývání hradu Potštejn“ jsem koncipovala jako sdělný, poutavý a jasně strukturovaný celek s jednoduchým historickým příběhem a srozumitelnými fakty. Průběh hry byl spojen s řadou zajímavých úkolů, které děti aktivovaly. V tomto ohledu hra splnila má očekávání. Je nutné se ale zmínit i o dětech, které se této táborové hře nezúčastnily s maximálním nasazením. Důležité jsou dva závěry: procento takových dětí bylo v celé skupině minimální a motivy k této „absenci“ na hře nijak nesouvisely s tématem hry nebo s jejími postupy. Jak jsem uvedla výše, byly to důvody zcela osobní, které ani nelze spojovat s pobytem dítěte na letním táboře (viz příklad třináctileté dívky, která trpěla nadváhou).

Závěrem vyslovuji své přesvědčení, že má bakalářská práce může mít i určitý přesah a může být pro některé pedagogy a pracovníky táborů i inspirativní.

Pro mě i mé spolupracovníky bylo důležité, že se dětem tábor i táborová hra líbily.

## **Seznam příloh:**

Příloha č. 1 - Bodování chatek

Příloha č. 2 - Dobové peníze

Příloha č. 3 - Piktogramy

Příloha č. 4 - Šifrovaný vzkaz

Příloha č. 5 - fotografie stavby hradu

Příloha č. 6 - fotografie ze závěrečného opékání špekáčků

Příloha č. 7 - fotografie – přehlídka koní

Příloha č. 8 - fotografie vedoucích v dobových kostýmech

Příloha č. 9 - fotografie z výroby helmic

Příloha č. 10 - fotografie dětí na výletě do Litic

Příloha č. 11 - fotografie dětí při hře Hadači

Příloha č. 12 - fotografie pana Lukáška

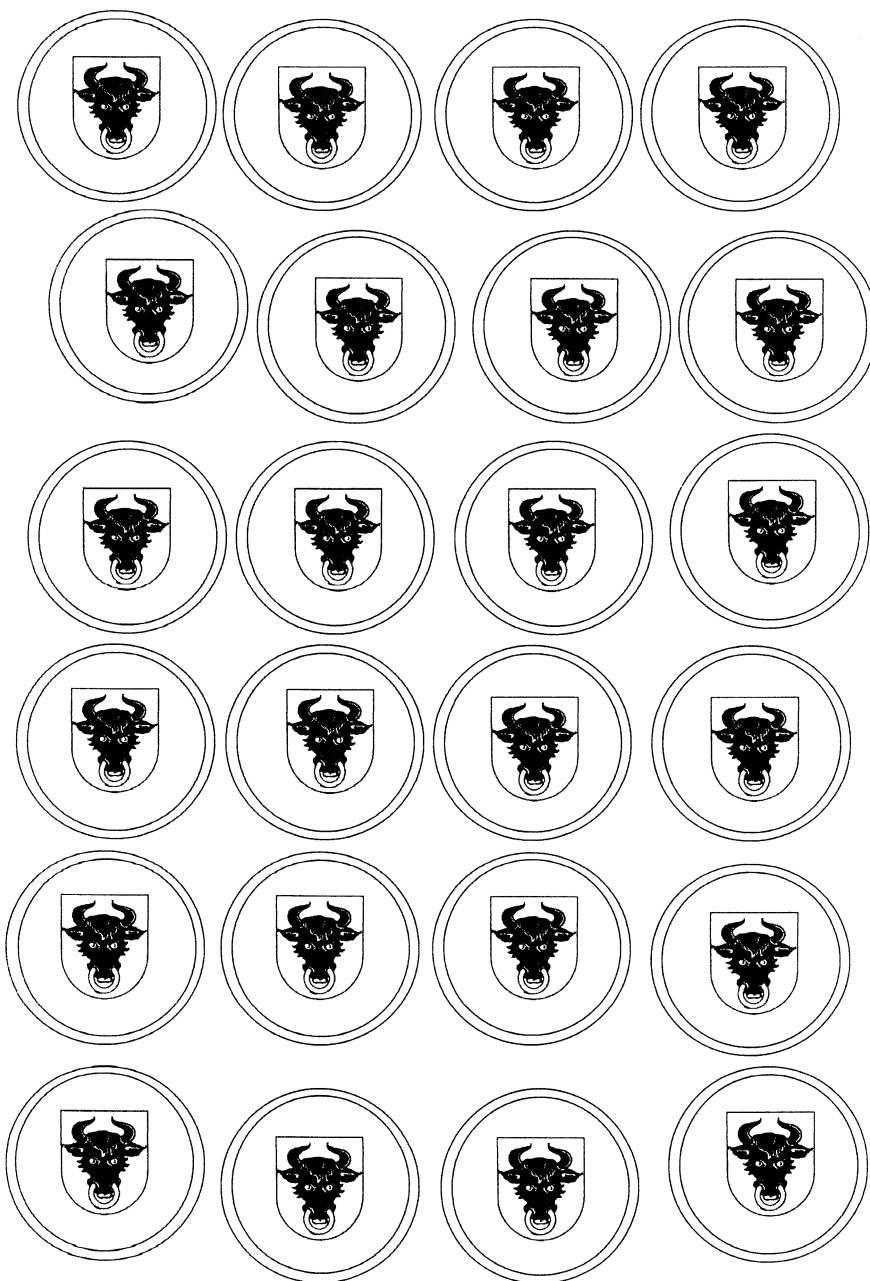


**Příloha č. 1 – bodování chatek**

# Úklid




## Příloha č. 2 – Dobové peníze



# Příloha č. 3 - Piktogramy



PO PROUDU  
ŘEKY



PROTI PROUDU  
ŘEKY



CHATKA



LES



CESTA



LOUKA



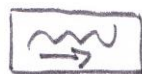
AUTO



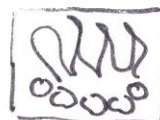
MOST



ROZCESTÍ



PO PROUDU  
POTOKA



OHNIČTĚ



STAN



HRAZ



NAHORE



DOLŮ



LISTNATÝ  
STROM



JEHLIČNATÝ  
STROM



KEŘ



LAMPA

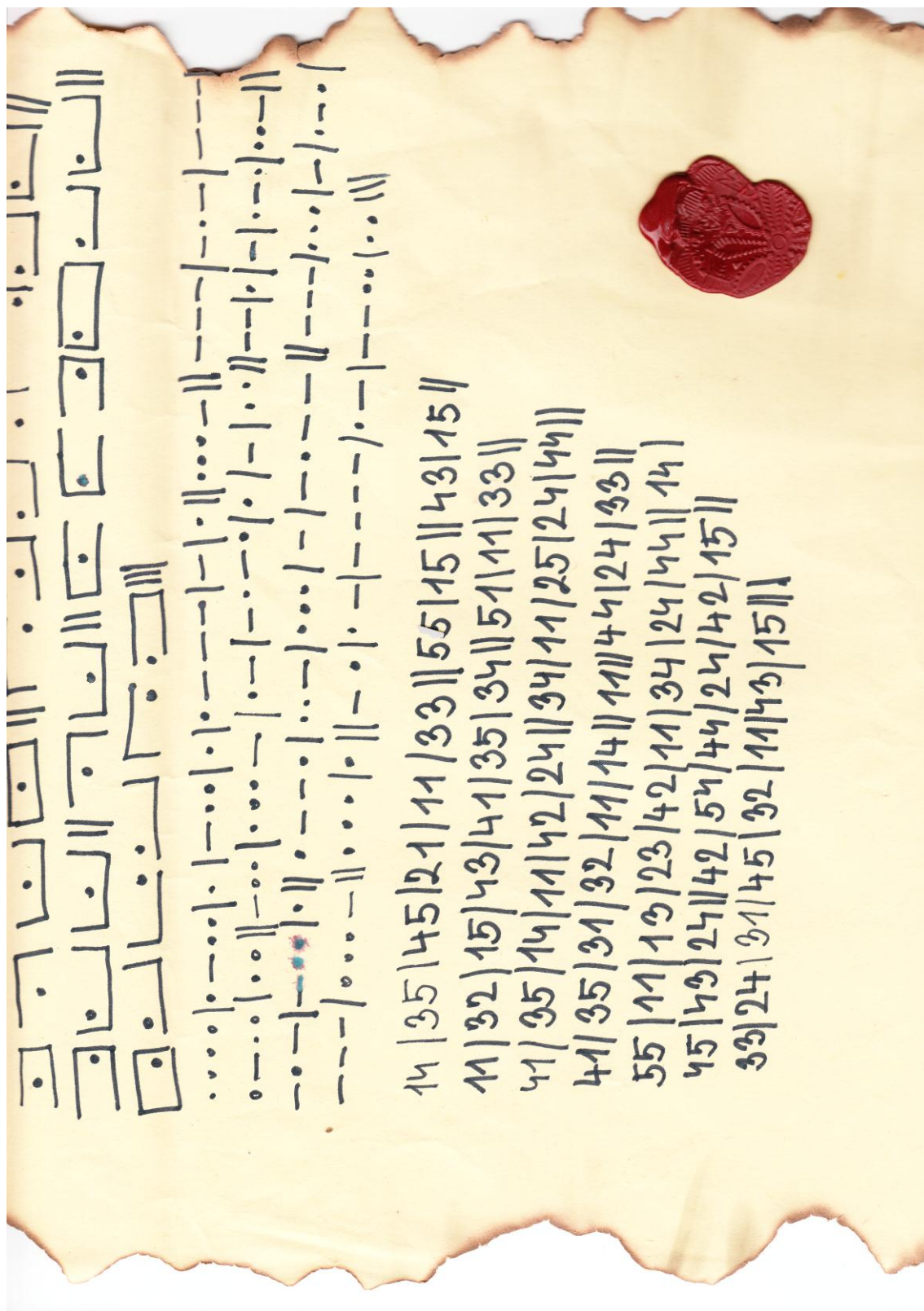


BALÍK SLAMY



PROTI PROUDU  
POTOKA

Příloha č. 4 – Šifrovaný vzkaz





**Příloha č. 5 – fotografie stavby hradu**



**Příloha č. 6 – fotografie ze závěrečného opékání špekáčků**





**Příloha č. 7 – fotografie přehlídka koní**



**Příloha č. 8 – fotografie vedoucích v dobových kostýmech**





**Příloha č. 9 – fotografie z výroby helmic**



**Příloha č. 10 – fotografie dětí na výletě do Litic**





**Příloha č. 11 – fotografie dětí při hře Hadači**



**Příloha č. 12 – fotografie pana Lukáška**

